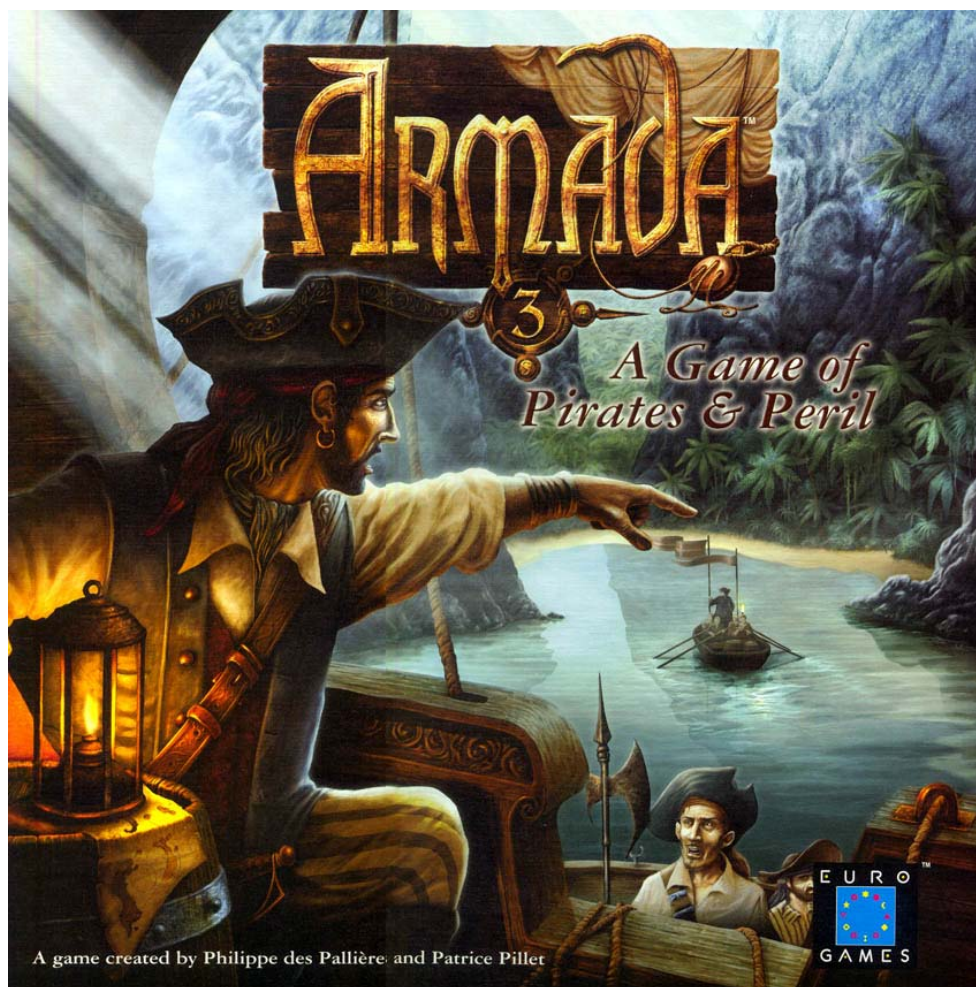


Nel mezzo di un arcipelago, utilizzato come covo da bande di pirati, si trova un'isola in gran parte inesplorata e strenuamente difesa da feroci nativi. Si dice, nelle taverne frequentate dai pirati, che queste terre rappresenterebbero un nuovo Eldorado. Come potrebbe un pirata che si rispetti resistere alla tentazione di inviare la propria ciurma a raggranellare l'oro che probabilmente si nasconde lì? Soprattutto se ciò significherebbe ottenere, per il vincitore, la qualifica di Capitano dell'intero arcipelago!



di Philippe des Pallières e Patrice Pillet
per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari

Versione 1.0 – Settembre 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Armada 3" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto:

- **300 segnalini quadrati di plastica in 6 diversi colori:** 4 set (viola, azzurro, arancione e blu) di 50 segnalini ciascuno, che rappresentano *differenti bande di pirati*; 1 set di 50 segnalini giallo-oro, che rappresentano i lingotti d'oro; 1 set di segnalini marroni, che rappresentano le tribù di nativi.
- **5 set di 30 segnalini rotondi** in 5 diversi colori (viola, azzurro, arancione, blu e marrone). Essi rappresentano *le bandiere*.
- **8 navi in metallo.**
- **51 carte opzionali.**
- **4 carte dei punti movimento.**
- **3 dadi speciali a sei facce:** 1 giallo chiamato il dado dell'Oro. 1 marrone chiamato il dado dei Nativi. 1 bianco chiamato il dado del Combattimento.
- **1 mappa di gioco** raffigurante un arcipelago composto da 15 isole separate. Queste isole
 - sono ripartite nel seguente modo:
 - a) Al centro del tabellone c'è la grande Formazione di Isole Centrali, consistente in un'ampia isola centrale e due piccole isole vicine ad essa. Questa Formazione di Isole Centrali comprende 24 territori, 5 dei quali contengono una base commerciale: la Base Commerciale Centrale e quelle a Nord, Sud, Est ed Ovest;
 - b) Agli angoli del tabellone vi sono 4 covi dei pirati; ogni covo si divide in 7 territori sparsi attraverso le 3 isole. I cerchi colorati impressi in questi territori indicano il colore della banda dei pirati che controlla l'isola all'inizio del gioco. Non è necessario porre una bandiera su questi spazi all'inizio del gioco. Tre territori includono una città (rappresentata da un gruppetto di edifici circondati da un anello colorato avente la stessa funzione dei cerchi colorati di cui sopra);
 - c) Un ulteriore elemento del tabellone è l'oceano. Esso è suddiviso in spazi di mare. Quelli vicini alla terra sono chiamati *spazi costieri*; gli altri, *spazi di mare aperto*.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è di essere nominato Capitano dell'Arcipelago, ottenendo così la vittoria. Per vincere, deve essere raggiunta e mantenuta per 2 turni consecutivi una delle due seguenti condizioni:

- Supremazia sulla Formazione di Isole Centrali. Il giocatore deve possedere un covo dei pirati, grazie al controllo di almeno 4 territori, **ed inoltre** deve controllare almeno 3 basi commerciali facenti parte della Formazione di Isole Centrali, tra cui ci deve essere il centro commerciale principale (quello centrale).
- Supremazia sugli avversari. Il giocatore deve possedere un covo dei pirati, grazie al controllo di almeno 4 territori, **ed inoltre** deve controllare almeno 4 città in uno o più covi degli avversari.

Durante il gioco, ogni qualvolta un giocatore raggiunga una di queste due condizioni vittoria, deve dichiarare agli altri giocatori che la vittoria è vicina. Poi, il giocatore che ha appena dichiarato piazza una carta di *Vittoria Imminente* (nel testo inglese *Winning Option*) sul tabellone. Alla fine del successivo turno del giocatore dichiarante, se quel giocatore è ancora in grado di soddisfare una delle due condizioni vittoria (non deve essere necessariamente la stessa del turno precedente), allora egli gira la carta *Vittoria Imminente* per indicare il raggiungimento della Vittoria Finale e la conclusione del gioco. Se il giocatore non dovesse più soddisfare una delle due condizioni vittoria, allora egli riprenderebbe in mano la sua carta, fallendo il raggiungimento del suo scopo.

Inizio del gioco:

Per prima cosa, determinate casualmente quale colore attribuire a ciascun giocatore. Poi, distribuite una carta di *Vittoria Imminente (Winning Option)* a ciascun giocatore. Infine, se state per usare la variante delle carte opzionali, distribuitele come descritto nella sezione *Varianti Carte Opzionali* riportata più avanti.

Ordine di gioco:

Durante il gioco, l'ordine non cambia: l'azzurro gioca per primo, seguito dal viola, dal blu e infine dall'arancione.



Round Preliminare:

Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore prende 18 segnalini di pirati del proprio colore e 2 navi. Ecco come saranno piazzati sul proprio covo di partenza: le navi devono essere piazzate sulle città (solo una nave per città). I segnalini dei pirati possono essere distribuiti liberamente dal giocatore lungo i propri territori come meglio crede.

Movimento:

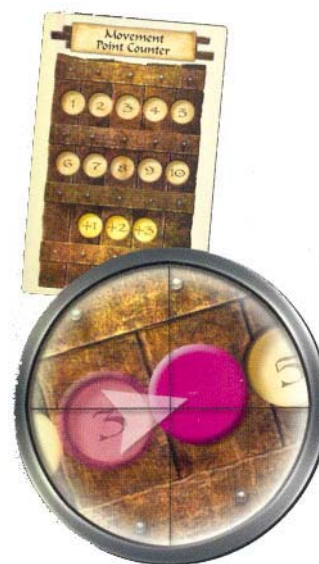
Ogni giocatore, al proprio turno, muove i pirati e le navi nel seguente modo:

Punti Movimento:

Nel proprio turno, ogni giocatore ha a disposizione 10 punti movimento che può spendere come meglio ritiene. Non è necessario che i giocatori spendano tutti i punti movimento, ma quelli non utilizzati non si possono accumulare per essere usati nei turni successivi.

Le seguenti azioni costano al giocatore un punto movimento ciascuna:

- Varare una nave;
- Muovere un singolo segnalino pirata o un gruppo di segnalini pirata:
 - da un territorio a un territorio adiacente
 - da un territorio a una nave che si trova in uno spazio costiero adiacente (caricare)
 - da una nave in uno spazio costiero a un territorio adiacente (scaricare)
 - da una nave a un'altra nave (trasferire)
- Muovere una nave da uno spazio di mare ad uno spazio di mare adiacente;
- Esplorare un territorio (tirando i dadi dell'Oro e dei Nativi);
- Combattere (tirando il dado del Combattimento);
- Affondare una nave;
- Convertire un lingotto d'oro (un punto movimento per lingotto d'oro convertito);



I giocatori possono utilizzare le carte dei punti movimento per tenere il conto dei punti movimento utilizzati; per far ciò, basta prendere un segnalino di bandiera e spostarlo da spazio a spazio, man mano che i punti movimento vengono spesi.

Un buon sistema, rapido e semplice, è quello di tenere il conto dei punti ad alta voce, man mano che essi vengono utilizzati. Per esempio: "1, varo la mia nave. 2, carico la nave. 3 & 4, muovo la nave di due spazi. 5, esploro. 6, combatto. 7, combatto di nuovo. 8, scendo a terra. 9, ritorno a bordo con l'oro. 10, muovo nuovamente la nave. Il mio turno è terminato.

Le Bande dei Pirati:

Lo scopo delle bande dei pirati è di controllare e difendere i territori dei loro covi, esplorare i territori dell'isola centrale, combattere (sia in terra che in mare), e spostare l'oro da luogo a luogo. Bande di pirati che si trovano sullo stesso territorio o sulla stessa nave possono formare un gruppo unico e spostarsi tutti insieme.

- Numero massimo di bande di pirati:

Il numero massimo di bande di pirati per ciascun giocatore è 50. Le bande eliminate durante il gioco ritornano nella riserva del rispettivo proprietario e possono essere riportate in gioco convertendole con i lingotti d'oro (vedi sezione "Convertire l'oro").

- Muovere le bande di pirati:

Muovere una banda di pirati (o un gruppo di bande che si trovano nello stesso territorio) verso un territorio adiacente costa un punto movimento. La destinazione deve essere priva di bande di pirati nemici o di nativi, ma può contenere pirati dello stesso colore di quelli appena mossi. Quando si sposta, una banda di pirati può portare con sé tutti i lingotti d'oro che desidera.

Le Navi:

Le navi rappresentano la forza principale dei giocatori; i giocatori possono usarle per effettuare scorrerie, trasportare lingotti d'oro e spostare bande di pirati.



Varare una nave: Varare una nave significa piazzarla su uno spazio costiero adiacente al territorio dove si trova la città in cui era stata collocata la nave durante il round preliminare. Varare una nave costa un punto movimento.



Caricare: Le bande di pirati e i lingotti d'oro possono essere caricati solo su una nave situata in uno spazio costiero adiacente ad uno di terra. I segnalini che rappresentano i pirati e l'oro vanno inseriti negli alberi delle navi. Una nave non può mai contenere più di 10 segnalini (combinati tra pirati e oro) nello stesso momento. Bande di pirati di colori diversi non possono occupare la stessa nave. Caricare una nave costa un punto movimento.



Muovere le navi: Affinché si possa muovere, una nave deve trasportare almeno una banda di pirati (la ciurma). Le navi possono spostarsi solo tra spazi di mare. Muovere una nave da uno spazio di mare ad un altro costa un punto movimento. Una nave non può mai oltrepassare uno spazio di mare occupato da un'altra nave (sia alleata che nemica), né fermarsi sopra.



Trasferimento: Vuol dire trasferire il carico da una nave all'altra, quando ambedue si trovano su spazi di mare adiacenti (costa un punto movimento).



Scaricare: Le bande di pirati e i lingotti d'oro a bordo di una nave devono essere scaricati in un territorio adiacente allo spazio costiero in cui si trova la nave. Scaricare costa un punto movimento. I giocatori possono scaricare da una nave quanti pirati e lingotti desiderano in una singola mossa.

Esplorare e Annettere Territori:

Esplorare la Formazione di Isole Centrali:

Oltre all'oro, nella Formazione di Isole Centrali i giocatori troveranno anche tribù di nativi ostili che dovranno essere sconfitte per potersi impadronire dell'oro. La quantità di oro e il numero di tribù presenti su ogni territorio sarà variabile; i giocatori lo scopriranno soltanto esplorando le isole.

Regole per l'esplorazione:

Per esplorare un territorio della Formazione di Isole Centrali, un giocatore necessita di almeno una banda di pirati:

- Su di una nave collocata su uno spazio di mare adiacente al territorio da esplorare; oppure
- Su un territorio della Formazione di Isole Centrali che sia già stato esplorato e occupato, e che sia adiacente al territorio da esplorare. Per esplorare non è necessario muovere la banda di pirati che sta compiendo l'esplorazione. Il movimento sarà necessario solo se il giocatore desidera invadere il territorio esplorato.



Una volta esplorato, il territorio rimarrà tale per il resto della partita.

Determinare il contenuto di un territorio della Formazione di Isole Centrali:



Esplorare un territorio significa scoprire il numero di lingotti d'oro e di nativi che vi sono lì. Il giocatore che sta esplorando tira simultaneamente il dado dell'Oro e dei Nativi. Questo tiro di dado per l'esplorazione costa solo un punto movimento. Il numero di icone raffiguranti i lingotti d'oro sul dado dell'Oro, e il numero di icone raffiguranti le lance sul dado dei Nativi, indicano quanti segnalini oro e nativi debbono essere piazzati nel territorio. Ogni dado ha un lato vuoto; esso indica la mancanza di oro e/o di nativi nel territorio esplorato.

Nota: La Base Commerciale Centrale è difficile da ottenere, però essa ha un importante valore strategico (ed economico). Qui, infatti, i giocatori moltiplicheranno per 2 i risultati ottenuti da ciascun dado.

Quando un giocatore che sta esplorando piazza l'oro e i nativi sul tabellone, egli colloca anche una bandiera dei nativi sul territorio esplorato. Ciò serve per mostrare che quel territorio appartiene ancora alle tribù dei nativi, e che è stato esplorato (questo è importante soprattutto se non ci sono segnalini oro o tribù nel territorio, poiché impedisce la realizzazione di una seconda esplorazione). I nativi non attaccano mai gli spazi adiacenti. Se attaccati, si difenderanno.

Invadere e occupare un territorio:

Un territorio è invaso muovendo una o più bande di pirati al suo interno (al costo di un punto movimento). Solo un territorio che non ha nativi o bande di pirati nemici può essere invaso. Prima dell'invasione, deve essere eseguito un combattimento per eliminare qualsiasi occupante di quel territorio. Quando un territorio è invaso con successo, viene piazzata una bandiera del colore dell'invasore (al posto di quella del precedente possessore), a dimostrazione dell'avvenuto cambio di proprietario. La bandiera rimane in quel territorio perfino se i segnalini dell'invasore dovessero in seguito lasciarlo vuoto. La bandiera viene rimossa solo quando è rimpiazzata da quella di un altro invasore.



Nota: Nessun giocatore può invadere un territorio nella Formazione di Isole Centrali finché non viene precedentemente esplorato.

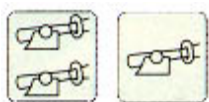
Consiglio: All'inizio del gioco, i giocatori possiedono tutti i territori all'interno del proprio covo di partenza. Questo è indicato dai cerchi colorati impressi su quei territori; ciò vuol dire che non è necessario che i giocatori piazzino lì le loro bandiere. Qualora i territori di partenza venissero conquistati da un avversario, i cerchi impressi verrebbero coperti dalla bandiera del nuovo possessore.

Combattimento:

Per attaccare le bande di pirati nemici o i nativi, il giocatore che attacca deve avere almeno **2 bande di pirati**. Questi ultimi devono essere piazzati nello stesso territorio, o sulla stessa nave, adiacente al territorio o alla nave che si desidera attaccare.

Regole per il Combattimento:

Se il giocatore attaccante vuole attaccare più volte, può farlo, ma deve comunque avere ancora a disposizione almeno 2 bande di pirati e punti movimento da spendere sufficienti per quegli attacchi. Per iniziare il combattimento, l'attaccante deve tirare il dado del Combattimento al costo di un punto movimento.



Il numero di icone raffiguranti sul dado il simbolo di un cannone che spara, indicherà quanti segnalini di pirati o nativi che si difendono dovranno essere eliminati. I segnalini eliminati torneranno alla riserva del rispettivo proprietario.



Il numero di icone raffiguranti sul dado il simbolo di un cannone barrato, indicherà quanti segnalini di pirati che attaccano dovranno essere eliminati. I segnalini eliminati torneranno alla riserva del rispettivo proprietario.

La battaglia è vinta soltanto quando tutti i pirati o i nativi che si difendono sono stati eliminati dal territorio.

Sconfitta delle forze che occupavano un territorio o una nave:

I lingotti d'oro collocati su un territorio o una nave appena attaccati, restano dove sono a battaglia conclusa. Diventano di proprietà delle bande di pirati che hanno invaso il territorio o la nave. Invadere un territorio o una nave appena conquistata vuol dire muovere una banda di pirati, e costa un punto movimento. Se una nave (che non è stata ancora varata) viene trovata su un territorio appena invaso, essa diviene di proprietà del giocatore attaccante. Può essere anche distrutta, se l'attaccante desidera. Distruggere una nave in questo modo costa un punto movimento.

Nota: Una nave che non ha a bordo nessuna banda di pirati può essere affondata se il giocatore che la affonda ha almeno una banda di pirati su uno spazio adiacente a quella nave. Questa azione costa un punto movimento.

Convertire l'Oro:

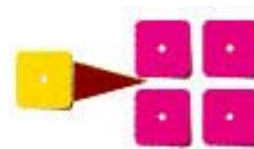
L'oro si può trovare sull'isola centrale e sulle due piccole isole adiacenti. L'oro può essere convertito in bande di pirati dal giocatore che ne è possessore.

Condizioni:

L'oro può essere convertito solo nelle città o nelle basi commerciali. I giocatori devono, perciò, depositare i lingotti in uno di questi due luoghi prima di convertire l'oro in pirati. Per essere in grado di convertire l'oro in una città, un giocatore deve possedere almeno 2 città nel covo dei pirati di cui esse fanno parte. I giocatori possono convertire l'oro nell'isola centrale solo se possiedono almeno 3 basi commerciali di quest'isola. Le bande di pirati possono spostarsi insieme all'oro, portandosi dietro un numero illimitato di lingotti d'oro. Spostare l'oro insieme ai pirati non costa nessun punto movimento aggiuntivo.

Conversione:

Convertire un singolo lingotto d'oro costa un punto movimento e può essere fatto in qualunque momento durante il turno del giocatore. Un lingotto d'oro viene convertito in 4 bande di pirati, le quali vengono piazzate sulla città o sulla base commerciale in cui si è provveduto a convertire l'oro.



REGOLE OPZIONALI

Reclutamento:

Se tutti i giocatori sono d'accordo, possono applicare questa regola. Essa offre un'alternativa ricca di vantaggi tattici. Quando un giocatore controlla un certo numero di territori, egli è autorizzato a reclutare bande di pirati. Questo procedimento è conosciuto come "reclutamento". Solo un "reclutamento" è consentito, a ciascun giocatore, nel turno di gioco.

Quando recluta, un giocatore riceve:

- 1 banda di pirati per ogni covo che il giocatore controlla, cioè ogni covo in cui possiede almeno 4 territori. La banda appena acquisita va piazzata in uno dei territori che il giocatore controlla, e che fa parte del covo autorizzato al reclutamento.
- 1 banda di pirati per ogni gruppo di 4 territori posseduti nella Formazione di Isole Centrali. La banda appena acquisita può essere piazzata su qualsiasi territorio che il giocatore possiede nella Formazione di Isole Centrali.

Il reclutamento costa solo un punto movimento, a prescindere dal numero di bande di pirati reclutate o dal luogo in cui sono state reclutate.

Esempio: Il giocatore azzurro possiede:

- 5 territori nel proprio covo di partenza
- 2 territori nel covo del giocatore blu
- 9 territori nella Formazione di Isole Centrali

Il giocatore riceve, grazie al reclutamento, 3 bande di pirati: 1 da piazzare in uno dei territori del proprio covo, nessuna nel covo blu, e due da piazzare in uno o più territori che il giocatore possiede nella Formazione di Isole Centrali. Il costo totale per il reclutamento delle 3 bande di pirati è di un punto movimento soltanto.

Variante Carte Opzionali:

Nella confezione di Armada, c'è anche un mazzo di carte opzionali. Possono essere usate per rendere più agguerrito e competitivo il gioco. All'inizio del gioco, vengono date 2 carte (coperte) a ciascun giocatore. Le altre formeranno il mazzo da cui pescare, e andranno collocate (coperte) vicino alla plancia di gioco. Per avere nuove carte, i giocatori potranno acquistarle, in qualunque momento del gioco, al costo di 2 lingotti d'oro più 2 punti movimento per carta. Le carte acquistate vanno pescate coperte dalla cima del mazzo. I giocatori possono utilizzarle in qualsiasi momento durante il proprio turno, a meno che non sia specificato diversamente sulla carta. Giocare una carta non costa alcun punto movimento aggiuntivo, a meno che non sia specificato diversamente sulla carta.



Nota: Se, durante un “Attacco a Sorpresa!” (vedi carta in inglese “Surprise Attack!”), un giocatore cala la carta “Vittoria Imminente” e poi soddisfa la condizione di vittoria nel turno seguente, egli vince il gioco.

Regole Speciali per Due Giocatori:

Una partita per due giocatori è più veloce ed intensa. Il tuo avversario approfitterà e si avvantaggerà di qualunque errore tu faccia.

Posizione di Partenza per Due Giocatori:

Un giocatore prende i pirati azzurri e quelli blu, e l'altro quelli viola e arancione. Ogni giocatore, poi, prende 18 bande di pirati e 2 navi per ciascun colore.

Scopo del Gioco in Due:

Per vincere, i pirati appartenenti ad uno dei giocatori devono soddisfare le condizioni di vittoria per 2 turni consecutivi. Le condizioni di vittoria sono identiche a quelle descritte nelle regole per quattro giocatori.

Regole Speciali per Tre Giocatori:

Prima che i colori vengano selezionati per i giocatori, un colore viene casualmente selezionato per simulare un giocatore “fittizio”.

Posizione di partenza per il giocatore “fittizio”:

Ecco il piazzamento per il covo del giocatore “fittizio”:

- 3 bande di pirati su ognuna delle città.
- 1 banda di pirati su ognuno dei territori.

Questi pirati “fittizi” agiscono come i nativi; essi difendono semplicemente il territorio che occupano. Ogni giocatore “reale” riceve 15 segnalini di bande di pirati e 2 navi. Il giocatore il cui covo è più lontano da quello del giocatore “fittizio” riceve 5 bande di pirati aggiuntive.

Scopo del Gioco in Tre:

Le condizioni di vittoria per tre giocatori sono identiche a quelle descritte nelle regole per quattro giocatori.

TRADUZIONE DELLE CARTE

4 Carte dei Punti Movimento

Bonus Discovery (Scoperta bonus)

Gioca questa carta su di te prima di tirare i dadi dei Nativi e dell'Oro. Dopodiché, puoi scegliere di **raddoppiare** i risultati (**quadruplicali** se si tratta del territorio in cui si trova la Base Commerciale Centrale). Se scegli di **raddoppiarli** (o **quadruplicarli**), devi raddoppiare ambedue i dadi, non solo quello dell'Oro.

Gold Mine (Miniera d'oro)

I tuoi pirati scoprono una nuova miniera e trovano 3 lingotti d'oro. Puoi depositarli in uno dei tuoi territori.

Grand Strategy (Ottima strategia)

Giocando questa carta in qualunque momento durante il tuo turno, puoi guardare in segreto alle carte in cima al mazzo, una dopo l'altra, finché non trovi una carta che vuoi. Ogni carta che vedi ti costerà un punto movimento. Non devi pagare 2 lingotti d'oro, o 2 punti movimento, per la carta che hai scelto. Rimiscola il mazzo dopo aver visionato una o più carte.

Large-Scale Native Mobilization (Grande sommossa dei nativi)

Tira il dado dei Nativi due volte e piazza il corrispondente numero di segnalini nativi su 2 differenti territori della Formazione di Isole Centrali che siano già stati esplorati, ma non siano attualmente occupati da pirati o nativi.

Large-Scale People's Militia (Grande milizia locale)

Tira il dado dei Nativi **due volte** e aggiungi il corrispondente numero di bande di pirati del tuo colore a 2 dei tuoi territori. Il primo tiro riguarda un territorio, il secondo un altro.

Mutiny (Ammutinamento)

Puoi rubare una nave scarsamente sorvegliata (una, cioè, con meno di 4 bande di pirati a bordo). Rimpiazza gli ammutinati con bande di pirati del tuo colore.

Native Mobilization (Sommossa dei nativi)

Tira il dado dei Nativi **una volta** e piazza il corrispondente numero di segnalini nativi su un territorio della Formazione di Isole Centrali che sia già stato esplorato, ma non sia attualmente occupato da pirati o nativi.

New Defensive Weapons (Nuove armi difensive)

Durante un combattimento, ignora il risultato di un tiro con il dado del Combattimento. Puoi cambiare il risultato ottenuto con le 2 icone dei cannoni che esplodono (perciò eliminate 2 bande di pirati del giocatore che attacca).

New Offensive Weapons (Nuove armi offensive)

Durante un attacco, ignora il risultato di un tiro con il dado del Combattimento. Puoi cambiare il risultato ottenuto con le 2 icone dei cannoni che sparano (perciò eliminate 2 bande di pirati del giocatore che si difende).

People's Militia (Milizia locale)

Tira il dado dei Nativi **una volta**, e piazza il corrispondente numero di bande di pirati del tuo colore in uno qualsiasi dei tuoi territori.

Shipyard (Cantiere navale)

I tuoi cantieri hanno costruito una nuova nave, che puoi piazzare su una delle tue città (per giocare questa carta, ti deve essere stata affondata una nave).

Surprise Attack! (Attacco a sorpresa!)

Questa carta va giocata durante il turno di un altro giocatore. Puoi interrompere il turno di quel giocatore ed eseguire 3 mosse consecutive prima che il giocatore finisca il proprio turno. Puoi giocare altre carte speciali durante l'Attacco a Sorpresa.

Winning Option (Vittoria Imminente)

Vittoria Imminente:
Possesso di un covo e controllo di almeno 3 basi commerciali dell'isola centrale (compresa la Base Commerciale Centrale)
oppure
Possesso di un covo e di almeno 4 città collocate in uno o più covi avversari.

Yo Ho Ho!

Puoi ottenere 3 mosse in più giocando questa carta in qualsiasi momento durante il tuo turno. Puoi giocare solo una carta "Yo Ho Ho!" nel medesimo turno.